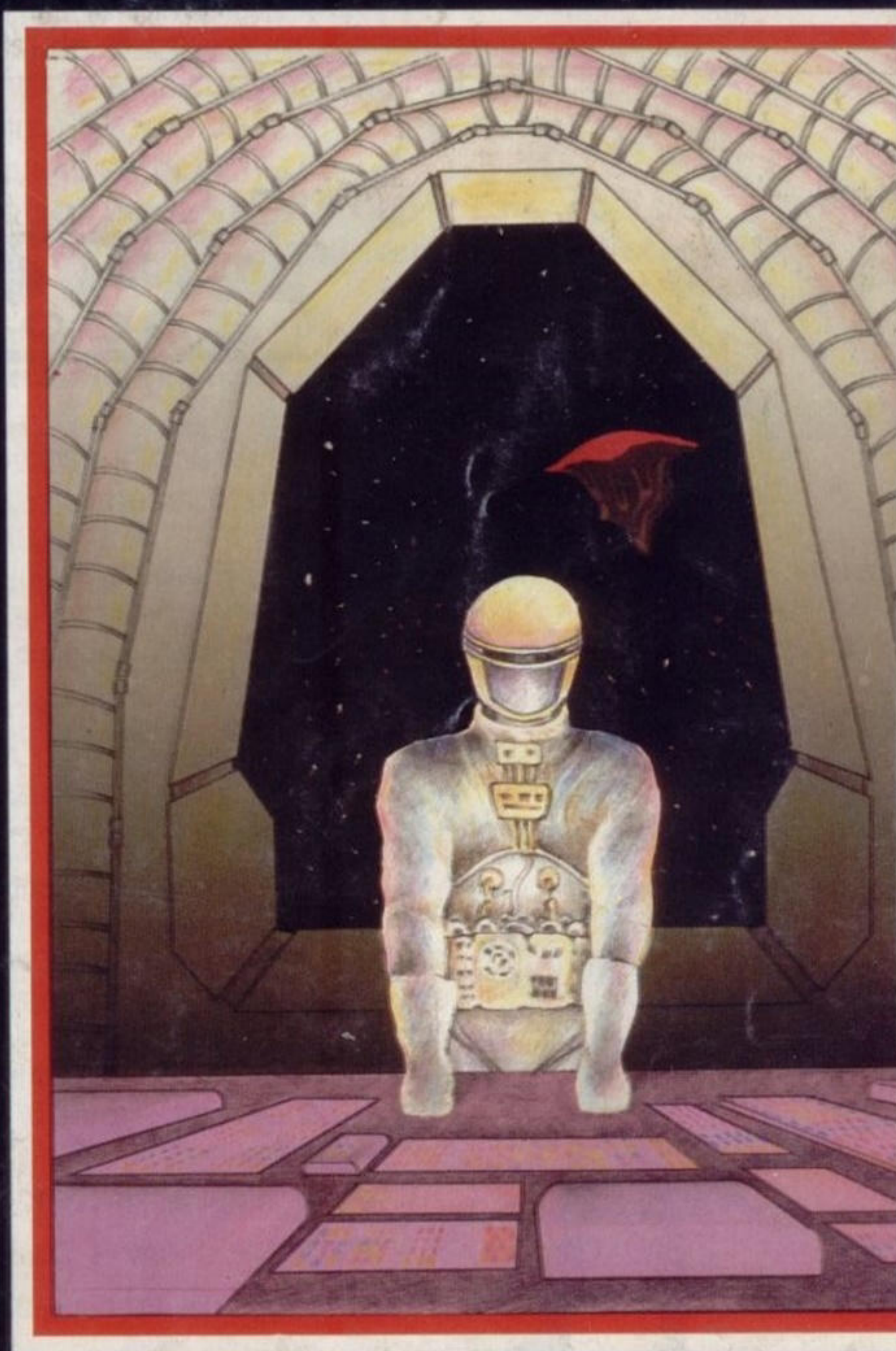
ADVENTURE EPIC 3000 GAMES

IN ITALIANO

ADVENTURE GAMES PER C.64/128 E SPECTRUM 48K



Commodore 64 e 128

RING
La Foresta di Fenor
(FANTASY)

CEPPO Ø2K
Contaminazione
(FANTASCIENZA)

ZONA QUARTA
44 A.C.
(AVVENTUROSO)

Spectrum 48K

HERO
(GUERRA)

FANTASY
(FIABESCO)

IL TRIANGOLO MALEDETTO
(FANTASPIONAGGIO)

N° 3

LUGLIO 1986

L. 8.000

Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano – Distribuzione MePe Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 250 del 10 maggio 1986

INDICE CASSETTA

LATO A – C.64/128

LATO B – SPECTRUM 48K



DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli
VICE DIRETTORE
Roberto Tabacco
DIRETTORE TECNICO
Osvaldo Solazzo
GRAFICA ADVENTURE - ART DIRECTOR
Hans Piu
COPERTINA E ILLUSTRAZIONI
Stefania Stragiotti
COLLABORAZIONE TECNICA
Fabio Magini

Progetto, realizzazione Rivista e Software C.64
ARSCOM s.d.f. - Via G.B. D'Albertis, 25/22
16123 Genova - Tel. (010) 50.47.52

EDIZIONI HOBBY s.r.l.
Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

Composizione: CECCHINELLI - Via G. Tavani, 11/r. - 16151 Genova

Stampa: A.G.E.L. s.r.l. - Viale dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

Distribuzione MePe - Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano



EDITORIALE

Viaggiare nel tempo! Un fascino sottile ed irresistibile a cui nessuno di noi riesce a sottrarsi. Tappa obbligata di ogni buon genere di fantascienza.
Da H.G. Wells con il suo splendido libro «La macchina del tempo» a Spielberg con il suo più recente film «Ritorno dal futuro».
In questo numero troverete qualcosa di simile.
Alcuni di voi hanno già conosciuto il personaggio di Rupert Towards, e si sono divertiti giocando una sua avventura e per questi siamo certi rappresenta un gradito ritorno.
Per altri invece si tratta di un nuovo, indimenticabile ed affascinante personaggio in un gioco veramente straordinario.
Chi è Rupert Towards?
È uno scenziato di un futuro prossimo che ha inventato un veicolo in grado di attraversare la Zona Quarta, la dimensione temporale, e che gli permette di viaggiare nel tempo.
Il suo intento è quello di impedire la realizzazione di omicidi avvenuti in tempi passati o futuri.
Pochi ma essenziali i dati in suo possesso; partendo da questi dati egli deve impedire che l'omicidio avvenga.
Conosce la data, il nome della vittima, l'ora ed il luogo dove l'omicidio è avvenuto e qualche altra indicazione.
Deve così viaggiare nel tempo e lottare contro il tempo prima che il delitto possa essere commesso.
Vi auguriamo come sempre un buon divertimento e siamo certi che anche con questa nuova avventura sarete coinvolti fino a non svelarne il mistero nascosto.





COME GIOCARE

I comandi che seguono sono comuni a tutti i giochi, che compongono e sviluppano le storie, peraltro affascinanti, di questo numero.
Per muoverti da un posto all'altro sarà sufficiente digitare le lettere iniziali dei quattro punti cardinali.
Se, ad esempio, vuoi andare a nord sarà sufficiente che tu digiti solo la lettera – n –.
Lo stesso procedimento vale per le altre tre direzioni. S=sud, O=ovest, E=est.
In certi casi però, questi semplici comandi di direzione, non sono sufficienti perché la situazione di gioco nella quale ti trovi attende da te una risposta più precisa e più particolare.
Un esempio di risposta può essere – entro stanza –, oppure inserendo la preposizione – entro nella stanza –. Questo comando ti farà accedere immediatamente all'interno della stanza. Questo tipo di risposta prende il nome di risposta articolata.
Quindi, come già visto e cambiando esempio, si è in grado di dire sia – apro la porta – che – apro porta –.
In certi casi il gioco accetta anche l'uso dei sinonimi, sia per quello che riguarda i verbi che i sostantivi.
Ad esempio il gioco accetterà entrambi i comandi: – apro la porta – oppure – spingo la porta –.
Se è tua intenzione rendere il gioco più veloce puoi, in linea generale, usare anche solo due parole anziché tutta la frase articolata. Sta a te scegliere.
Qualunque sia la tua scelta, la disposizione legale della tua risposta deve seguire sempre questa regola: – Verbo + Articolo o Preposizione + Sostantivo – oppure più semplicemente – Verbo + Sostantivo –.
Esempio: – sparo con la pistola – oppure – sparo pistola –.
Sono anche a tua disposizione tutta una serie di comandi comuni, ripetibili durante lo svolgimento del gioco. Esistono due verbi comuni di gioco. Essi sono: – Prendere – e – Esaminare –.
Ricordati sempre di usare il verbo alla prima persona singolare (a meno che non si tratti di un ordine impartito ad altre persone).
Ad esempio: – prendo il libro – oppure – prendo libro –.
Altri comandi comuni sono:
Se digiti la lettera – i – puoi accedere all'inventario. Cioè vedere quali sono gli oggetti che tu hai raccolto nel corso dell'avven- tura.
Se digiti la lettera – g – rivedrai la schermata grafica e potrai rileggere le informazioni base che l'accompagnano.
Se digiti la lettera – f – esci dal gioco.
Ogni singolo gioco è in grado di riconoscere tutta una serie di verbi speciali che dovranno essere man mano individuati ed usati per poter proseguire il gioco.
Il gioco si presenta con una schermata grafica interamente a colori, situata nella parte alta dello schermo. Talvolta nella schermata grafica sono contenuti o nascosti uno o più elementi utili alla risoluzione della situazione in cui ti trovi. Non bisogna mai trascurare di osservare con attenzione le schermate grafiche.
Sotto la schermata grafica, nella parte bassa dello schermo, appaiono delle informazioni scritte. Leggile con attenzione perché il testo, il più delle volte comprende, anche se non in modo evidente, una indicazione od un aiuto che ti permetteranno di proseguire evitando errori che alle volte ti possono essere fatali.
Nell'ultima riga in basso, sotto le informazioni di gioco, trovi una «–» lampeggiante. Significa che il gioco aspetta da te una risposta (o un comando) per poter proseguire.
Tu dovrai semplicemente digitare con la tastiera la frase che ritieni più giusta e logica per poter proseguire nel gioco. Dopodiché premi il tasto – Return –.
Il computer ti risponderà. Se la risposta che hai scritto era quella esatta il gioco proseguirà e una nuova serie di problemi dovranno da te essere risolti.



APPENDICE

Ecco altre utili informazioni di gioco.
Ti consigliamo di usare spesso il comando di salvataggio posizione (r).
Se dovessi commettere qualche errore e finire Fuori Gioco basterà che tu richiami la posizione per tornare al punto da cui sei uscito.
Per registrare e salvare la posizione basterà che tu digiti la lettera R.
Usciranno 2 opzioni.
Potrai cioè salvare la posizione sia su disco (D) che su nastro (T).
Segui le indicazioni che ti vengono date.

Naturalmente se vuoi registrare su disco (operazione più veloce) scegli l'opzione D dopo aver inserito un disco formattato.

Il programma eseguirà velocemente l'operazione.

Quando vorrai richiamare la tua posizione basterà che digiti la lettera L (Load).
Scegli l'opzione Disco o Nastro (a seconda di dove tu hai registrato la posizione) quindi il programma andrà a prendere la posizione ed in pochi secondi ti ritroverai nel luogo salvato in precedenza.

Puoi naturalmente registrare più momenti diversi di gioco, ma lo devi fare in dischi e nastri diversi. Se usi lo stesso disco o nastro la posizione precedente viene cancellata e sostituita dalla nuova.

INTERPRETAZIONE DELLE RISPOSTE

Il gioco ti darà diverse risposte se non riesci a trovare la chiave giusta per proseguire.
Ecco le principali:

NON CONOSCO QUESTA FRASE – vuol dire che le parole da te usate non esistono nel vocabolario di gioco.

NON CONOSCO IL VERBO (tuo verbo) – vuol dire che hai usato un verbo che non esiste nel vocabolario.

NON CONOSCO LA PAROLA (tua parola) – vuol dire che il sostantivo o il verbo messo da te è sconosciuto al vocabolario di gioco.

DEVI USARE ANCHE IL VERBO – vuol dire che in quel caso devi usare più di una parola, minimo due parole. Il sostantivo da te messo esiste nel vocabolario.

DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO – vuol dire che devi usare due parole e che il verbo usato esiste nel vocabolario.

Se appare la scritta NON CAPISCO LA FRASE (tua frase) o qualsiasi altra risposta significa che pur avendo adoperato parole contenute nel vocabolario di gioco non è il momento giusto di usarle, devi perciò cambiare frase.

Tutte le lettere devono essere digitate minuscole tranne in casi particolari come ad esempio nomi propri o geografici. In questo caso le iniziali vanno scritte maiuscole.

ULTIMO AVVISO

In alcuni casi devi dare una risposta completa, ad esempio: (l'esempio riportato non ha riferimento col gioco) – «è la porta a destra».

Oppure «è Marilyn Monroe».

Segui il discorso delle note informative e rispondi sempre come se l'azione fosse reale.

Cerca di immedesimarti nella situazione che ti viene presentata. Non troverai alcuna difficoltà.



SOLUZIONI DEL N° 2

Si ricorda che vi sono vari modi per risolvere un'Adventure. Le soluzioni che forniamo non sono certamente le sole possibili, ma le ottimali. Noterete che manca l'uso degli articoli e delle preposizioni.

DUCA LYNCE

– seguo uomo – e – prendo fiammiferi – esamino fiammiferi – e – sono Duca Lynce – prendo pistola – vado in centro – n – entro bar Tango – ordino da bere – bevo tequila – osservo gente – pedino uomo – esamino porta – spingo rosa – entro tempio – esamino tempio – accendo fiammiferi – apro porta – scendo scale – colpisco uomo – prendo Coppa – apro porta – accendo fiammiferi – sparo pistola – spengo fiammiferi – sparo pistola – percorro corridoio – salgo auto – mostro Coppa – lascio Coppa – FINE

RING

– interrogo Uxkluk – prendo pietra – esamino pietra – chiamo Shlat – andiamo Pynx – vado banco – non capisco – bevo drink – cerco Murg – seguo Murg – è Uxkluk – esco porta – voglio giocare – do pietra – prendo cristallo – esco porta – mangio cristallo – entro porta – sono uno Slurk – prendo balestra – e – entro giara – esco giara – ascolto guardie – s – uso balestra – s – esamino pietra – o – dico aira – e – spingo pietra – FINE

CEPPO Ø2K

– hallo Icn – accesso codice memoria – accesso memoria – sys 44 – accesso schede – sys Icn – accesso laboratorio – esamino laboratorio – sys 70 – prendo scheda8 – sys Icn – accesso memoria – inserisco scheda8 – accesso uk55 – sys Icn – accesso laboratorio – accesso uk55 – sys Icn – accesso memoria – accesso asteroide Vega – sys Icn – accesso ibernazione – sys 23 – accesso codice P. Syco – accesso Sonda P. Syncom XII – accesso Ceppo Ø2K – sys Icn – accesso memoria – accesso Ceppo Ø2K – sys Icn – accesso ponte comando – sys 24 – apro portello – esamino ponte comando – esamino Robot Buz – hallo Robot Buz – sys 98 - sys Icn – accesso ponte comando – attivo Robot Buz – invio Robot Buz – coordinate cy0 cx23 cyx44 – o – cerco uk55 - prendo uk55 – esamino uk55 – torno astronave – sys Icn – accesso laser – polverizzo uk55 – aziono laser – FINE

Ring



ADVENTURE
EPIC 3000
GAMES

LA GUERRA DELL'ANELLO

ADVENTURE GRAFICA - LIVELLO DI GIOCO SEMPLICE

«In una lontana Galassia, in un altro tempo e dimensione...».

Le forze malefiche della Regina Alak si sono scatenate. Dopo essersi insediata sul trono del Pianeta Kuy, ed aver gettato nelle segrete del suo palazzo la propria sorella gemella Kala, Alak si è messa alla ricerca del piccolo Argen, il quale, la Profezia designa come l'unico successore all'impero dell'intera Galassia.

Alak vuole ritrovare il piccolo, che è custodito in una foresta, poiché solo con la sua presenza potrà ritrovare il mitico Anello nascosto nella magica foresta di Fenor.

Ma Alak ancora una volta non ha fatto i conti con il nostro protagonista, Um-Kalh, Lo Straniero venuto da chissà quale lontana Galassia.

L'unico che possa portare ordine e pace nel tormentato Pianeta Kuy.

Episodio N. 3

«LA FORESTA DI FENOR»

Intricata e piena di mille pericoli e magie è la Foresta di Fenor.

Il piccolo e simpatico Uxkluk della tribù dei Fruffs ha avvisato lo Straniero che la perfida Alak ha inviato le sue crudeli guardie nella inviolabile Foresta di Fenor, dove il piccolo e futuro Re Argen è custodito in segreto.

– Attento Straniero – gli dice Uxkluk – pochi gli aiuti che ti posso dare, molti i pericoli e le trappole magiche che si celano nella Foresta. Molti i doni che dovrai raccogliere per offrirli a chi custodisce il piccolo Argen –.

Ma lo Straniero non si perde d'animo ed avanza nella foresta, non prima però di aver studiato attentamente la piccola mappa che Uxkluk gli ha dato.

Ora egli si trova nei pressi di un sentiero che lo porta verso sud, ora tu diventerailo Straniero... vai e trova il luogo dove è custodito il piccolo Re.

Per iniziare il gioco sarà necessario digitare un parola chiave.

Quella di Ring è: FENOR.



APPENDICE DI RING

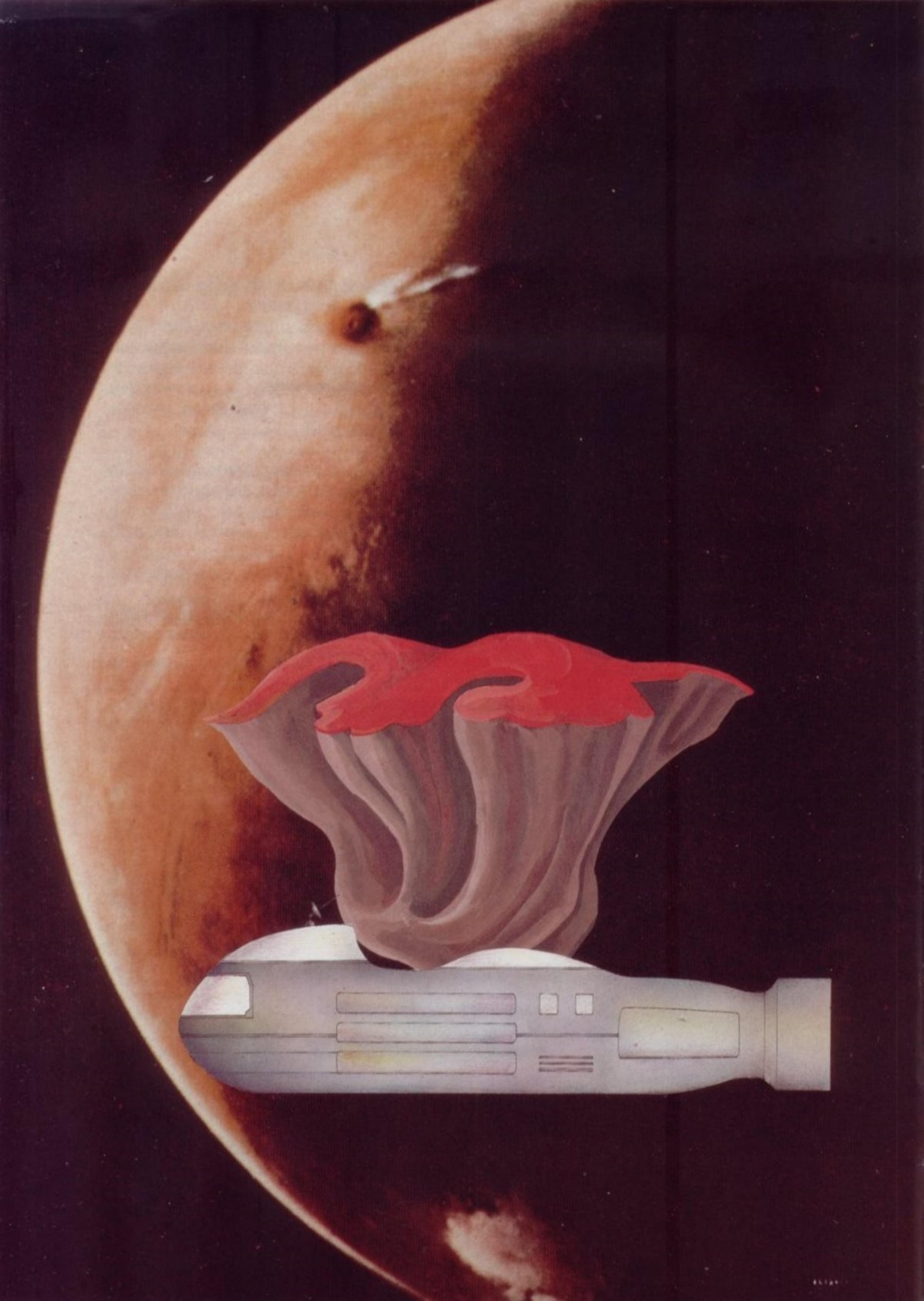
ALAK - detta dalla chioma d'oro o dalla maschera di cuoio. Una delle due figlie gemelle di Re Tung.
Crudele ed ambiziosa essa ha usurpato il trono facendo rinchiudere nelle segrete la propria sorella Kala. Con tutte le sue forze vuole arrivare al dominio dell'intera Galassia.

UM-KALH - meglio conosciuto come Lo Straniero. Protagonista della nostra storia. Poço si sa di lui se non che è giunto da una lontana Galassia. La sua missione è quella di riportare ordine e pace sul Pianeta Kuy.

KALA - l'altra figlia del Re Tung. Si trova in una segreta del Castello.
Kala pur essendo prigioniera usò i suoi poteri magici per poter concepire con l'aiuto dell'essenza spirituale di uno sconosciuto un figlio. Il figlio fu posto in salvo in una foresta e curato da un vecchio chiamato Ganlak.

ARGEN - figlio di Kala. Al momento della storia egli ha già 7 anni. Secondo la Grande Profezia sarà destinato a regnare sull'intera Galassia il giorno che avrà compiuto 15 anni. Lui solo può trovare il Magico Anello del Potere, nascosto nella Foresta di Fenor.
Sulla sua spalla è stata incisa dal destino la mappa che indica il luogo dove è stato nascosto l'anello.







SECONDO EPISODIO

«CONTAMINAZIONE»

LIVELLO DI GIOCO MEDIO

Questa avventura vi mozzerà il fiato.
Se non avete i nervi saldi non salite a bordo della Discovery XX.
L'avventura inizia in una situazione di pericolo: la sonda è entrata nell'orbita della Discovery XX e la sua distanza sta diminuendo vertiginosamente.
Se la distanza è ravvicinata, le radiazioni gamma, che emette la sonda, possono bloccare alcune funzioni della nave spaziale e se sono troppo alte la possono disintegrare.
Sarete coinvolti in una situazione da thrilling contro il tempo. Che fare? Sarai tu a comandare la nave spaziale!
La situazione sarà carica di suspence perché ogni secondo sarà contato e non riuscirai a sfuggirle finché non ripristinerai le funzioni del computer di bordo e a colpirla con il potente lasergun.
Questa avventura ti metterà a dura prova; se decidi di salire a bordo metticela tutta e ricorda che confido in te, anche questa volta!
Il destino della Discovery XX è nelle tue mani.

MANUALE D'USO

IN DOTAZIONE AGLI ASTRONAUTI DELLA «DISCOVERY XX»

All'inizio del gioco ti trovi nella sala centrale del Computer.

Per attivare il Computer devi usare una parola d'ordine, dopo di che potrai accedere alle informazioni che desideri.
Per chiedere informazioni devi usare la parola ACCESSO.

Esempio: Accesso memoria – ti colleghi col terminale nella Sala Memoria.

Accesso codice memoria – hai informazioni che possono esserti utili.

Ogni stanza vedrai ha una sua particolare scheda.

Sys vuol dire sistema.

Tutte le volte che devi ritornare nella sala centrale del computer, e lo dovrai fare ogni volta che vorrai accedere in altre sale, dovrai digitare la seguente sigla: sys lcn – ossia sistema lcn – e torni velocemente nella sala da dove sei partito.

Naturalmente, all'occasione, potrai prendere oggetti, esaminare oggetti o stanze etc. etc.

Il sistema LCN non accetta frasi con gli articoli o preposizioni.

Quindi basta dire – accesso ibernazione – e lui capisce dove deve collegarsi.

Vai all'esplorazione dell'astronave e di tutte le cose che nasconde e che ti sono utili per terminare il gioco.

Se digiti la lettera – v – accederai al vocabolario di gioco.

Se digiti la lettera – a – puoi avere degli aiuti.

Per attivare il computer digitare «hallo lcn».

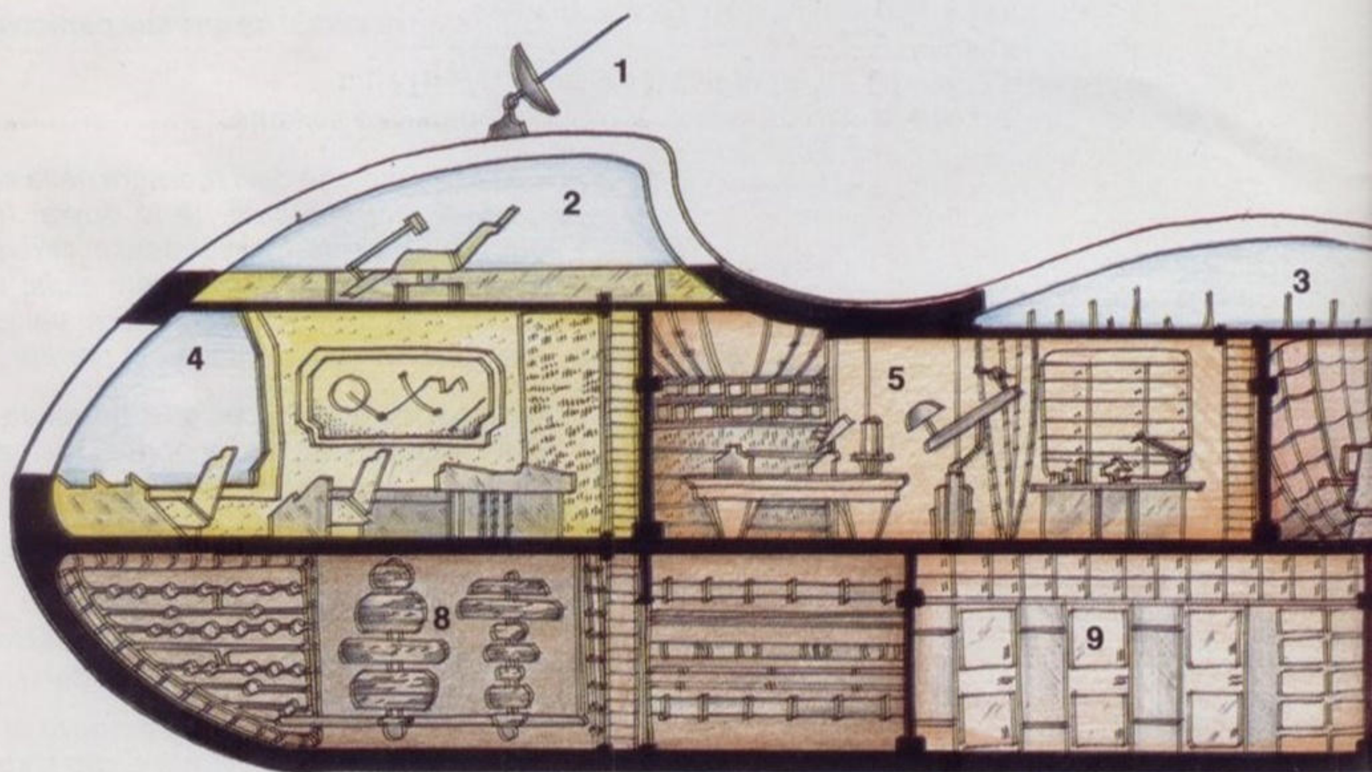
Per iniziare a giocare sarà necessario digitare una parola chiave, quella di CEPPO Ø2K è: ALAN.

DISCOVERY

XX

DOTAZIONE C
LCN 6







DEFINIZIONE	SPECIFICA
Lunghezza	**25,3993**
Altezza	**8,015099**
Larghezza	**11,2136**
Peso	**121,0047**

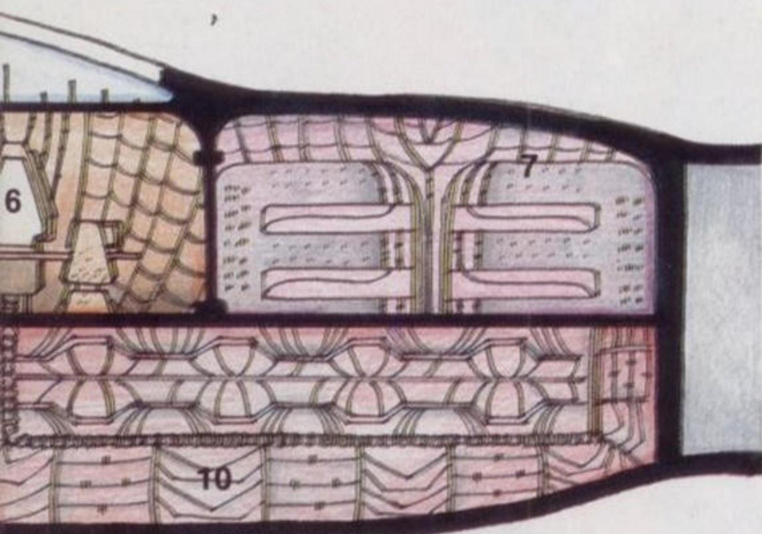
DEF/2	SPEC/2
Nazionalità	**AMERICANA**
Equipaggio	**4 + 7**
Carico	**TOP SECRET**

NM	SPECIFICHE
1	**LASER-GUN**
2	**POSTO MANOVRA LASER-GUN**
3	**SERRA**
4	**PONTE COMANDO**
5	**LABORATORIO**
6	**SALA COMPUTER**
7	**SALA IBERNAZIONE**
8	**MOTORI-SALA MACCHINE**
9	**MAGAZZINO**
10	**MEMORIA COMPUTER**

MPUTER
ØØ









BND	CODICE 6
RGH	**4221 7**
NZ	**31456**
DIL	**1 338Ø**

A	**L**	**M**
3		**Ø**
	5	**5**
I		
B	**Q**	
6		**9**
	2	**4**

Ø15 **1**	**PROGETTO**	**79–** **2222**
11011100101111 **01101110111011** **11111010011110**		



4
Ø
3

ZONA QUARTA





PRIMO EPISODIO

LIVELLO DI GIOCO COMPLESSO

Il giorno 15 di marzo del 44 a.C. muore Giulio Cesare. Erano le idi di marzo.
Forse sapevà che doveva morire.
Chi ne aveva la certezza era un suo caro amico patrizio, Mario Clodio Julio. Ma non riuscì ad avvertire Cesare perché una settimana prima, a sua volta, cadde sotto i colpi di spada di un sicario mentre riposava nella propria casa.

Rupert Towards attraverserà la Zona Quarta per andare nel passato e cercare di impedire che avvenga il delitto del patrizio. Ma i reperti del passato, specie se remoto, sono difficili da trovare nel futuro. Così Rupert Towards avrà a sua disposizione, dentro al veicolo (questo il nome della macchina del tempo) un solo oggetto.

Per il resto si arrangerà. Dovrà andare a Roma e girare per la città fino a quando non avrà capito in che modo potrà procurarsi un'arma per sventare l'attacco del sicario. Dovrà arrivare in tempo e forse un pò prima e aspettare che il tempo scorra in suo favore per fermare il sicario.

Rupert Towards ha la possibilità di arrivare sul luogo del delitto prima che questo avvenga.

Ma deve stare molto attento. Il tempo, con il suo lento ma inesorabile incedere, è il suo vero nemico.

Né deve dimenticare che si trova in un'altra epoca, fra gente del passato con usi e costumi diversi dai suoi, e che le conoscenze che possiede al riguardo le ha ricavate dai libri di storia.

Deve agire, silenzioso ed indisturbato, senza commettere errori che lo smascherino quale viaggiatore del tempo, proveniente da un lontano futuro.

La sua permanenza nel passato è però molto limitata. Non più di un certo numero di ore, in relazione all'epoca in cui deve andare.



Deve anche impedire che il veicolo con il quale attraversa la Zona Quarta venga visto da occhi estranei per cui è costretto ad arrivare lontano dal luogo del delitto, in posti isolati, nascondere il veicolo, e ritornare nello stesso luogo per poter ripartire verso il futuro. Infine, per non alterare l'equilibrio temporale, non potrà portare nel futuro oggetti del passato.
Deve anche stare attento a che nessuno scopra il suo veicolo spazio-temporale. Con esso deve fare ritorno al futuro.
Sta a te guidarlo attraverso epoche a volte ostili e riportarlo sano e salvo, do-po aver compiuto felicemente la missione, al suo veicolo, e farlo ripartire alla volta del futuro, attraverso l'impenetrabile ma favolosa Zona Quarta.



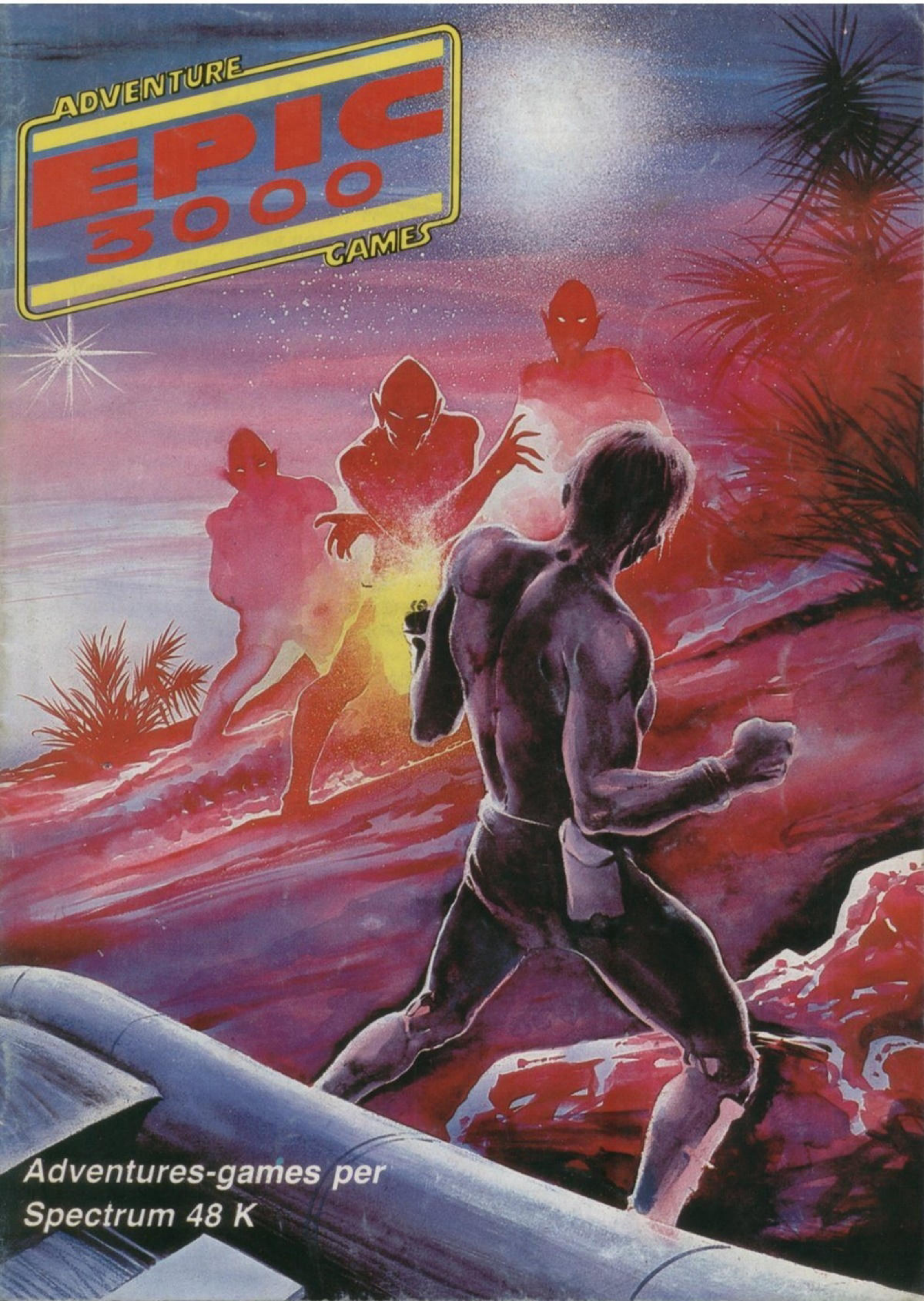
Per iniziare a giocare sarà necessario digitare una parola chiave. Quella di Zona Quarta è: <u>CESARE</u>.



ZONA QUARTA

SCHEDA 00353

DATA	7-3-44 A.C.
LOCALITÀ	ITALIA
CITTÀ	ROMA
LUOGO DECESSO	CASA PATRIZIO
CAUSA DECESSO	FERITA DA TAGLIO CAUSATA DA UNA DAGA
ORA DECESSO	18.47 p.m.
OMICIDA	SCONOSCIUTO
DESTINAZIONE	BOSCO A 16 KM. DA ROMA
ORARIO	ARRIVO 02.00 p.m. - PARTENZA 08.15 p.m.
INDICAZIONI	necessita trovare informazioni su esatta posizione casa patrizio e procurarsi arma. Una persona può aiutare.


ADVENTURE
EPIC
3000
GAMES
Adventures-games per
Spectrum 48 K



EPIC 3000
EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

ILLUSTRAZIONI DI
Patrizia Soleo
Fabrizio Busticchi

SOGGETTO E PROGRAMMAZIONE (TESTO E GRAFICA)
Bonaventura Di Bello

FOTOLITO
Franco Lavezzi
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
La Fotocomposizione
Via Calabria 1 - Buccinasco

STAMPA
AGEL s.r.l.
Viale dei Kennedy 92 - Rescaldina (Mi)

DISTRIBUZIONE
MePe
Via Carcano 32 - Milano

EDITORIALE

Avventurieri di EPIC 3000, eccoci al numero tre!! Si dice che questo sia il numero perfetto *, ma noi ci sforziamo, comunque, per darvi avventure sempre più belle e migliorare la rivista.*
Veniamo subito alla prima, fantastica novità. Come vi avevamo promesso, da questo numero ci sarà uno spazio dedicato a voi: potrete scriverci lunghe lettere con i vostri problemi (che noi pubblicheremo puntualmente). L'intento è quello di creare un dialogo tra tutti gli appassionati di Adventures: oltre alle risposte della redazione, infatti, potranno essere i lettori stessi a scriversi tra loro, usando le pagine della rivista come... collegamento.
L'idea ci sembra supergalattica; a voi la possibilità di sfruttarla: SCRIVETECI!!!
Ma parliamo dei piccoli cambiamenti che riguardano le Avventure. Innanzitutto la "parola d'ordine", o password, che sembra abbia fatto impazzire *quelli che con il LOAD non hanno ancora una buona "mano".*
Ma cosa c'è, di tanto difficile?
*Scrivete LOAD **, e quando la frase INPUT compare in fondo allo schermo fermate il registratore, leggetevi la pagina introduttiva di quell'Avventura e digitate il password che trovate scritto nella pagina stessa. Quindi avviate il registratore e aspettate che l'Avventura sia caricata.*
Tutto qui... però non dovete dimenticare che nell'introduzione relativa ad ogni avventura – introduzione che potete leggere sulle pagine che seguono – ci sarà una frase scritta in maiuscolo tra virgolette, e quella frase è di importanza vitale per la risoluzione del gioco a cui si riferisce, per cui tenetela sempre presente e quando vi sembrerà il momento opportuno, durante il gioco, digitatela. (Tanto se sbagliate momento non succede niente... al massimo riceverete una battutina un po' pungente!)
Un altro miglioramento che troverete da questo numero è la possibilità di caricare la prima avventura indipendentemente dalla 'testata' introduttiva, dato che il 'turbo' è stato inserito dopo il caricatore Basic; potete inoltre identificare ogni avventura, perché il caricatore Basic è registrato col nome di Adventure 1, Adventure 2 e Adventure 3 per distinguere ognuna delle tre Avventure.
E passiamo ai giochi di questo numero...
Per coloro che stavano in pena per la sorte del nostro caro Pianeta Terra, l'Avventura del Triangolo Maledetto continua, e vi porta... più lontano di quanto vorreste!
Oltre a 'Bermuda', troverete due nuove Avventure, che offrono nuovi "generi" e nuove avvincenti trame: 'HERO' (Missione Suicida) e 'FANTASY'. La prima è una storia di guerra, un genere non molto facile da implementare in questo tipo di giochi, ma pur sempre molto valido e interessante.

La seconda farà contenti tutti coloro (molti!) che ci hanno scritto per vedere pubblicata una storia di genere Fantasy, con Draghi, Principesse, Trolls, Elfi e tanta, tanta Magia: se non vi accontentate con questa Avventura, rileggetevi 'Il Signore degli Anelli'!
Per finire, qualcosa che riguarda il nostro vecchio amico Scott Adams, ovvero 'Mister Adventure', molte delle cui Avventure sono già state convertite per lo Spectrum dalla Digital Fantasia e dalla Adventure International: ebbene, cari Avventurieri, vi comunico che TUTTE le rimanenti Avventure del vecchio Scotty verranno 'tradotte' per il piccolo ma terribile ZX Spectrum! Ovviamente solo versioni in inglese...
Un'altra notizia riguarda il burrascoso ambiente di Mister Sinclair, per voi Zio Clive: l'acquisto di tutto ciò che rimane della gloriosa Sinclair da parte di Alan Sugar, il 'padre' del ben conosciuto Amstrad.
Cosa può significare una tale notizia? Beh, tanto per farvi sognare un po, vi lascio immaginare il vostro caro Spectrum vestito da Amstrad, magari con 128/256 Kbytes di RAM e un bel Drive per Floppy Disk incorporato... appetitoso, vero? (altro che Spectrum 128 Made-in-Spain!)
Sul versante software lo ZX non teme concorrenti, nonostante gli annetti che ha sulle spalle (pardon, sulla tastiera!), e questo lo dimostra la pubblicità dei nuovi programmi, come il favoloso 'Tasword III', o dell'altro word processor della Softechnics, "The Writer", che verrà commercializzato in contemporanea con "The Artist II", un programma di grafica che, stando alle caratteristiche annunciate, farà morire di vergogna il già fantascientifico "Art Studio" (che ha trasformato gli Spectrum in tanti MacIntosh)... se volete svenire leggete su qualche rivista inglese le caratteristiche di questi programmi!! E poi, avete visto il nuovo hardware? Il 'Liberator' della Konix oppure le tastiere della Saga Systems, che trasformano lo Spectrum in un IBM (la versione 2001 è persino a raggi infrarossi!).
Per ora può comunque bastare questa panoramica sulle novità 'esterne', che ha voluto soltanto dimostrare quello che già dicemmo nell'Editoriale del primo numero: lo Spectrum è ben lungi dal fare una fine prematura!!!
Abbiamo finito... ma il bello deve ancora cominciare, perché le Avventure di EPIC 3000 aspettano solo di essere giocate, per offrirvi ore, giorni ed anche settimane di vero divertimento e soddisfazione (altro che Pac-Man!).

Che la Forza *sia con voi!*
La Redazione

COME GIOCARE

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato Spectrum riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.

Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso scompone ogni vocabolo della frase da voi digitata e ne estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura.

Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".

Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco.

Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola.

Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro Spectrum risponda ad un comando con la frase "Non capisco...etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!), quindi sarà vostro dovere cercare di impostare l'ordine con dei termini diversi e magari attenendosi all'uso della forma "VERBO + SOSTANTIVO".

La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI A SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato.

Bisogna però tener presente che il messaggio "NON PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.

Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazone suddivideremo, ove possibile, per argomenti.

(Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o Sud, E o EST, O ed OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.

In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU e G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).

Infine si può entrare o uscire con ENTRA ed ESCI e si può anche INFILarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale.

Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.

Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito — al pari degli altri comandi — in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFIca o SI FIGUre.

Si può anche cambiare il set di caratteri scambiando quello alternativo con il set standard dello Spectrum con i comandi SET ALTErnativo e SET STANdard (o i loro rispettivi sinonimi CARAtteri ALTErnativi e CARAtteri NORMali).

Infine potete aggiungere due tipi di suono alla digitazione dei tasti usando TASTo ALTO e TASTo BASSo o tornare al click normale con TASTo NORMale.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.

Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).

Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel

caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L.
Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere.
Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fata li le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: con RAM SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cuji vi trovare, che potrà essere ripristinata in qualsiasi momento con RAM LOAD.
Queste sono le istruzioni equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore, che vengono però eseguite ora solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro Spectrum cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso userete semplicemente SAVE e LOAD.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partità (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situazione di gioco) ci sono due modi: il primo è digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resetta il Computer; il secondo è quello di digitare direttamente RESEt o USR ZERO, che vi porterà direttamente alla ...Sinclair Research Ltd! Capita l'antifona?
Ci sarebbe un modo meno educato di resettare il computer... ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE SOLUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio". Attenti, perché se il gioco non prevede accumulo di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.

Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

Buon Divertimento

Le soluzioni degli adventures del 2° numero di Epic 3000

E.T. in action: esamina il sedile, prendi il modulo, esamina il quadro comandi, prendi la cartuccia, EST, esamina la cavità, prendi la tuta, indossa la tuta, prendi il casco, metti il casco, indossa il modulo, apri il portello, OVEST, GIU, afferra il portello, apri il portello, entra, chiudi il portello, GIU, SUD, OVEST, prendi gli occhiali, metti gli occhiali, EST, NORD, EST, GIU, prendi la chiave, EST, posa gli occhiali, SUD, SU, entra nel montacarichi, premi il pulsante numero uno, esci, SUD, GIU, OVEST, SUD, esamina armadietto, prendi la bombola, NORD, EST, SU, NORD, entra nel montacarichi, premi il pulsante numero zero, esci, GIU, OVEST, rimuovi la grata, entra nella apertura, SUD, NORD, SUD, rimuovi la grata, entra nella apertura, esamina il generatore, collega la bombola, immetti il gas, entra nella apertura, SUD, SUD, NORD, NORD, entra nell'apertura, EST, SU, entra nel montacarichi, premi il pulsante col numero 2, esci dal montacarichi, esamina la penna, prendi la sbarretta, entra nel montacarichi, premi il pulsante numero uno, esci, SUD, EST, ispeziona gli armadietti, prendi la tessera, OVEST, GIU, OVEST, OVEST, inserisci la sbarretta, entra, inserisci la cartuccia nello slot, digita ZX 48, prendi la cartuccia, esci, EST, EST, SU, NORD, entra nel montacarichi, premi il pulsante zero, esci, GIU, NORD, posa la chiave inglese, prendi gli occhiali, metti gli occhiali, OVEST, SU, OVEST, SUD, parla, NORD, entra in ascensore.

L'occhio del condor (II): prendi il paracadute, indossa il paracadute, buttati, togli il paracadute, taglia il paracadute, lega le cordicelle, GIU, recupera la corda, SUD, GIU, EST, prendi il bastone, esplora il campo, arrampicati, arrampicati, prendi il coltello, GIU, GIU, attraversa il campo, OVEST, SUD, OVEST, OVEST, SUD, SUD, OVEST, esamina lo scheletro, prendi il bracciale, metti il bracciale, EST, NORD, NORD, EST, SUD, SUD, OVEST, OVEST, sali su albero, lega la corda ad un ramo, calati usando la corda, prendi il gioiello, prendi la tavoletta, sali su per la corda, recupera la corda, GIU, EST, EST, NORD, NORD, esamina il Dio, infila la mano nella fessura, SUD, SUD, NORD, OVEST, NORD, sali per le scale, SU, spingi il portone, entra, SUD, SUD, GIU, esamina le pareti, spingi il blocco, SUD, taglia il bastone, infila il bastone nel foro, OVEST, prendi la lancia, SUD, brucia la polvere, SUD, traghettati con la zattera, SUD, lega la corda, tira la corda, EST, inserisci il gioiello, OVEST, NORD, usa la zattera, NORD, NORD, NORD, EST, prendi oro, OVEST, infila la tavoletta.

N.N. dal campo base: OVEST, EST, SUD, prendi il martello, EST, NORD, EST, NORD, NORD, prendi il seghetto, SUD, NORD, entra nel camion, prendi lo scalpello, EST, prendi il piccone, OVEST, esci dal camion, SUD, EST, prendi la corda, OVEST, SE, entra nella buca, GIU, sposta la pietra, prendi il fucile, SU, SU, SUD, SU, SU, SU, posa il seghetto, posa lo scalpello, posa il piccone, attraversa il ponte, EST, posa il fucile, posa il martello, posa la corda, OVEST, OVEST, prendi il piccone, prendi il seghetto, prendi lo scalpello, EST, EST, prendi il fucile, prendi il martello, prendi la corda, SU, SU, OVEST, riparati sotto il costone di roccia, urla, vai su per il sentiero, SU, esamina le rovine, lega la corda, alla colonna, afferra la corda, lascia la corda, OVEST, NORD, EST, prendi il bastone, esamina il tempio, prendi la catena, OVEST, NORD, NORD, calati giu nel burrone, SUD, EST, EST, spara, EST, esamina il tuo amico, libera il tuo amico, prendi il tuo amico, OVEST, OVEST, OVEST, NORD, SU, SUD, SUD, SUD, EST, SU, SU.

HERO

Unico sopravvissuto

GRADO DI DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: DIFFICILE

Tra le rovine fumanti di una cittadina rasa al suolo dai bombardamenti cercate il modo di vendicare le famiglie uccise da un nemico potente e spietato, ma riuscire a penetrare le difese nemiche al di là della montagna non è certo un'impresa facile, soprattutto quando le bombe e il fuoco degli incendi hanno trasformato ogni cosa in cenere e detriti... è per questo che le truppe alleate ripongono tutte le loro speranze in un uomo che grazie al suo sangue freddo è riuscito a sopravvivere alla distruzione e non ha perso la sua voglia di lottare: l'intrepido FALCO ROSSO, colui che disperatamente tentano di chiamare prima che l'ultima bomba distrugga definitivamente le linee telefoniche... e il telefono, fra le macerie fumanti, continuerà a squillare, finché l'eroe non risponderà identificandosi, ricevendo l'appello.
Il ruolo che vi aspetta in questa Avventura è proprio quello tipico dell'eroe di guerra, il coraggioso superstite che rischia la sua vita per la salvezza di milioni di persone. E quando, come in questo caso, i mezzi a disposizione sono quasi inesistenti, bisogna imparare a "crearli dal nulla".
Ma non scoraggiatevi: ricordate che in molte Avventure la salvezza può venire "dall'alto", e considerate questa come la chiave per giungere alla soluzione sin dalla prima scena. Ma non vogliamo aggiungere altro: a voi costruire la trama di questa appassionante vicenda!

Buona fortuna

La parola d'ordine per caricare il gioco è: war.



FANTASY

Il mistero della rosa

GRADO DI DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: SUPER-DIFFICILE

Ecco finalmente un'Avventura che vi trasporterà in un mondo di Magia e vi farà incontrare personaggi e situazioni degne del migliore romanzo Fantasy.
Ma il vostro primo compito è quello di "entrare" in questa dimensione fantastica attraverso il leggendario Incantesimo della "Rosa Scarlatta".
La leggenda legata a questo magico fiore narra di una bellissima Principessa rapita da un Mago potentissimo e rinchiusa nei sotterranei di un vecchio labirinto, dove un enorme Drago vigila pronto ad incenerire chiunque si avvicini ad ella.
Ma un Mago meno potente e più "onesto" decise di richiamare l'attenzione di un nobile e valido "Avventuriero" e guidarlo verso la liberazione della Principessa nel nome del Re di AAREN DOR, la magica Vallata di cui potreste diventare eredi.
Ebbene, il mezzo che avrebbe guidato l'eroe verso la bellissima ragazza è la leggendaria "Rosa Scarlatta".
Fantasie? Favole? E allora cosa ci fa una rosa al centro della foresta in cui vi siete perduti? E perché non riuscite più a ritrovare la via di casa?
Lasciate pure che il dubbio vi assalga: la risposta è una sola: l'Eroe che salverà la Principessa siete voi, per cui dimostratevi degni del compito che vi è stato affidato.
Volete un consiglio? Bene, uno solo: rispettate la Natura e le creature (pacifiche) che vivono in mezzo ad essa, se non volete ritrovarvi… davanti al titolo dell'Avventura.

Buona fortuna

La parola d'ordine per il caricamento è: legend.

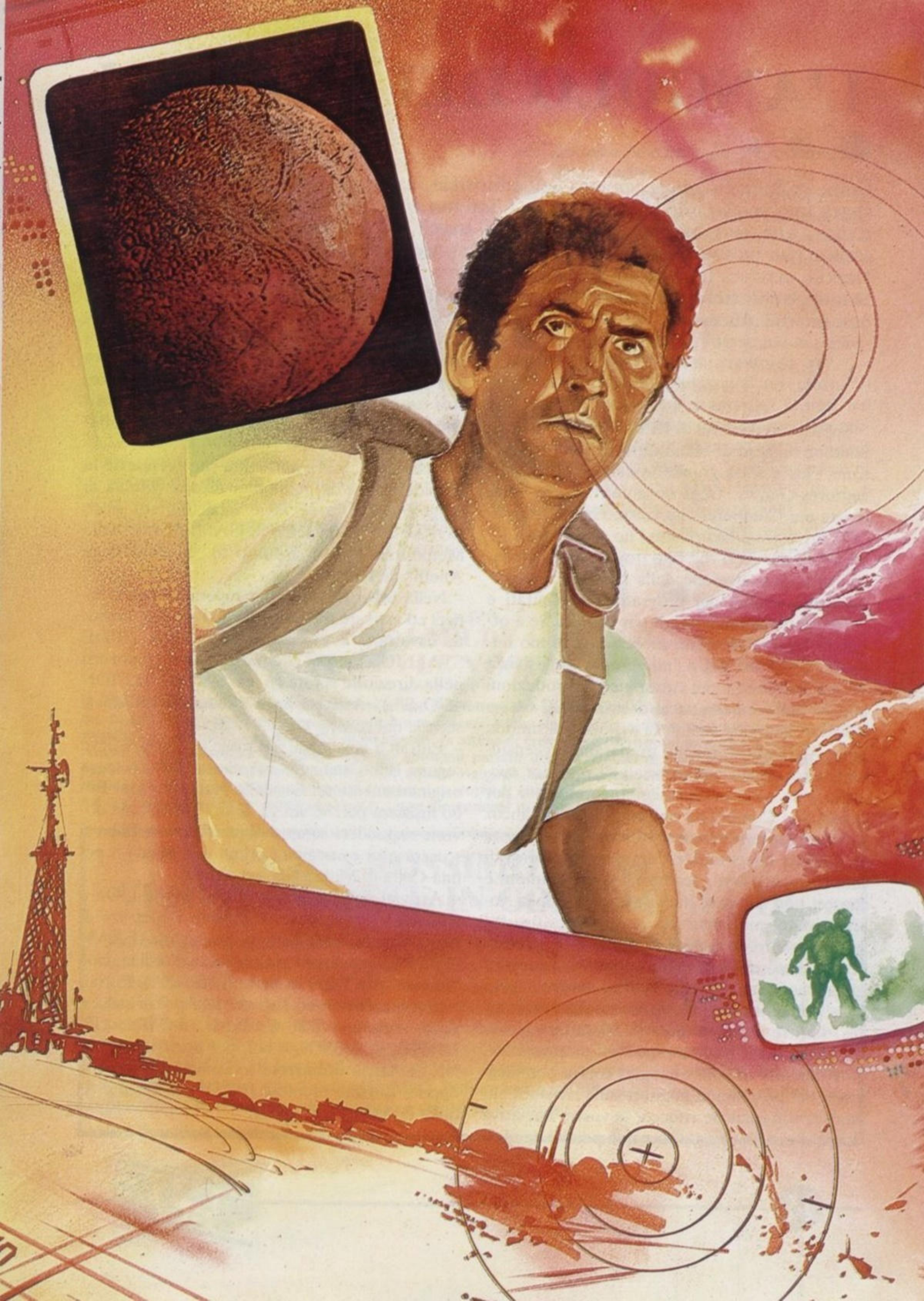


IL TRIANGOLO MALEDETTO (II)

Missione finale

GRADO DI DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: MEDIO

Il nostro agente della Sicurezza Internazionale ha svelato il terribile mistero del Triangolo delle Bermuda, e per il coraggio e l'intelligenza dimostrati nella sua prima missione è stato scelto per portare a termine la missione definitiva: trovare e distruggere (cercando di salvare la pelle) la stazione extraterrestre che fa da ponte per la trasmissione di energia dal pianeta alieno alla base sommersa e recuperare, nei limiti del possibile, le vittime degli extraterrestri prima di distruggere definitivamente le apparecchiature aliene.
La missione che vi ha portati a svelare il mistero del Triangolo Maledetto ha lasciato in voi un atroce senso dell'ignoto, insieme ad una frase che spesso vi trovate a ripetere a bassa voce, due parole che non hanno alcun significato, ma che avete già visto (o sentito?) in quella pericolosa avventura: "RABHAT AREKK".
All'inizio della vicenda verrete lasciati sulla spiaggia di una piccola isola, dove da tempo si registrano emissioni di segnali di natura sconosciuta, e che ha scoraggiato qualsiasi tentativo di attacco militare a causa di una barriera di energia che distrugge qualsiasi mezzo aereo o navale e qualsiasi oggetto o persona che superi una certa altezza o larghezza (in parole povere si può mandare sull'isola un solo uomo, altrimenti si viene scoperti e distrutti: indovinate un po' chi è il primo?). Ricordate che avete con voi tutto il necessario per portare a termine la missione... dovete metterci solo la vostra destrezza e il vostro coraggio.
Qualche consiglio? Non fate più di quanto è necessario, cioè evitate di "strafare": è tutto!
In bocca all'alieno!
(Crepi l'alieno)
La parola d'ordine per caricare il gioco è: moon.



L'ANGOLO DEI LETTORI

Come vi abbiamo già accennato nell'editoriale, da questo numero EPIC 3000 dedicherà uno spazio alle vostre lettere. L'intento è di riuscire a creare, attraverso la rivista, una corrispondenza tra i lettori stessi: chi ha una domanda da fare, ci scriva. Noi pubblicheremo la lettera e siamo sicuri che, da Milano, da Roma o da Napoli, arriverà la risposta di qualche lettore.
Noi la pubblicheremo, creando così una catena... senza fine, tra tutti gli appassionati di adventures.

QUALCHE SUGGERIMENTO SU LORD OF THE RINGS-GAME ONE

Spett.le Redazione di EPIC 3000,
Sono un ragazzo di Milano, possiedo uno Spectrum Plus e sono grande appassionato di Adventures-Games. Oggi ho notato, fra le varie riviste per Computer che vi sono nella mia edicola, la vostra e incuriosito l'ho acquistata.
Vi scrivo per dirvi che l'ho trovata molto bella, sia come impostazione della rivista "cartacea" sia come qualità dei programmi presentati e vorrei darvi alcuni consigli per continuare a ottenere (spero) un buon successo. Il primo numero, come ho detto, mi sembra abbastanza buono, anche se è più curato nelle introduzioni alle Avventure nella parte riservata al C 64.
Potreste allargare di più la visione sul mondo delle Adventures, magari preparando recensioni ai programmi commerciali di maggior successo (che sono numerosissimi soprattutto per questi due Computer) oppure, iniziativa ancor più apprezzata dai lettori di molte altre riviste sia italiane che straniere, creare una rubrica di aiuti, suggerimenti, scambi di idee, opinioni e ipotesi non solo sui giochi presentati dalla vostra rivista, ma anche su quelli più diffusi fra gli utilizzatori di Homes Computers. La rivista così diventerebbe un punto d'incontro fra tutti gli appassionati d'Italia, poiché sarebbe (anzi è) la prima interamente dedicata alle Adventures. Inoltre potreste favorire ed aiutare giovani talenti nella programmazione di avventure, con concorsi e simili e magari con la pubblicazione dei programmi migliori sulla rivista. Penso che, con qualche ritocco, la vostra iniziativa dovrà avere un grande successo poiché da molto (soprattutto noi "Spectrumisti") si aspettava una pubblicazione così. Un punto ancora a vostro favore è il fatto che i programmi sono originali (e non scoppiazzati) ed inoltre di produzione italiana.
Per chiudere, nell'eventualità che prendeste in considerazione la possibilità di una rubrica di suggerimenti, ve ne inviò qualcuno sul gioco LORD OF THE RINGS-GAME ONE della Melbourne House, ispirato al "Signore degli Anelli" di Tolkien.
– Nella Seconda parte, per superare i Black Riders ed arrivare a Rivendell con l'Anello, dovrete cavalcare il cavallo di Glorfindel (RIDE STALLION) e poi ordinare a lui di muoversi nella direzione voluta (p. es. SAY STALLION "GO S".). Arrivati nella "beautiful valley" si scende dal cavallo con CLIMB OUT.
– Entrati a Rivendell, nel ruolo di Frodo si deve seguire Bilbo fino nella sua stanza (Bilbo si trova originariamente ad Est della Hallway). Qui Bilbo insisterà perché voi gli diate l'Anello, ma dovrete rispondere sempre di no. Alla fine Bilbo si scuserà e vi consegnerà prima una Spada e poi una Cotta di Mithril (da indossare).
– Arrivati davanti al cancello di Moria ("On a strip of a dry"), dove si trovano i contorni di una porta bisognerà prima esaminarli (EXAM DOOR) e poi dire la giusta parola d'ordine, cioè "Friend" (SAY TO SOOR "FRIEND"). Entrati a Moria andando ad Est, dovrete poi in successione andare a UP, E, E, E, DOWN, UP, DOWN, S, DOWN, e poi, per passare la STONE SLAB, o ordinerete a Gandalf di romperla oppure dovrete premere (PUSH) la Testa d'Aquila (EAGLE'S HEAD).

Christian Rainer di Milano

TANTI COMPLIMENTI
... E QUALCHE CRITICA
AD EPIC 3000!!!

Spettabile Redazione,
sono un soddisfatto possessore di uno Spectrum e vi scrivo per farvi i meritati complimenti. Penso che siate gli unici a pubblicare programmi originali e, soprattutto, come voi stessi giustamente sottolineate Made in Italy. Sono pienamente d'accordo con voi che l'adventure-game sia spesso da preferire ai numerosissimi giochi "tutto joystick" e credo che tali games siano ormai sulla via del tramonto.
Ho da farvi alcune critiche e richieste:

1) Cercate di non usare più il turbo utilizzato nel primo numero; su dieci volte il programma viene caricato cinque, e l'adventure "L'occhio del Condor" ancora non l'ho visto, ma in compenso appare il famigerato segnale "Tape loading error"... Secondo me, potreste fare tre cose: 1 - non utilizzare più alcun turbo, 2 - progettare un nuovo turbo più affidabile, 3 - perfezionare l'esistente turbo. Spero che troviate una soluzione a questo problema, vi assicuro che è piuttosto deludente aspettare che il turbo decida di funzionare.
2) Nell'editoriale, sempre del primo numero, avete segnalato l'esistenza di Generatori di Adventure. Avete in programma la pubblicazione di uno di questi, creato da voi?
3) Una richiesta di aiuto; nell'avventura "Il triangolo maledetto" una volta entrati nel gigantesco acquario, come si prende la moneta è come si neutralizzano i voraci squali?
4) Pubblicherete programmi "gialli" ed avventure funzionanti come "The Hobbit"? Bene, è tutto. Buona fortuna per Epic 3000.

Un vostro nuovo lettore
Pierpaolo Redondo

GRAZIE PER I MILLE COMPLIMENTI
ASPETTIAMO LE VOSTRE "MISSIVE"

Quelle di Pierpaolo e di Christian sono le prime due lettere che pubblichiamo, tra le tante arrivate in redazione. Innanzitutto grazie per i complimenti: fanno piacere e stimolano ad un sempre maggior impegno. Diamo qualche risposta alle tante domande di Pierpaolo, in attesa di creare una corrispondenza tra voi lettori.
Anche se nell'editoriale del primo numero abbiamo parlato dei Generatori di Adventure, difficilmente ne pubblicheremo uno di nostra creazione. Per quanto riguarda, invece, adventures "gialle", la risposta è affermativa: già nel prossimo numero potrai trovare una storia di questo... colore.
Ed ora, arrivederci al prossimo numero e... non dimenticate di scriverci!!!

IL PROSSIMO MESE VI DIVERTIRETE IN COMPAGNIA DI...

Hai coraggio ed astuzia? Bene, allora sei proprio tu la persona adatta per risolvere HERO, uno dei tre adventures che apparirà sul prossimo numero di Epic 3000. Dovrai penetrare nella base militare del nemico... ed uscirne vivo!!!
In FANTASY, invece, il lettore sarà costretto a combattere contro draghi, stregoni e trolls per liberare la bella principessa. Le forze del male, quasi legate da un accordo, tenteranno ogni sortilegio per bloccarti, ma con astuzia ed intelligenza riuscirai a superarli e vincerli.
VIURS DELTA, il terzo adventure, è... un classico di spionaggio. Dietro la misteriosa scomparsa del tuo amico detective Mark Williams si nasconde una minaccia per milioni di persone: a te il compito di ritrovarlo e risolvere il mistero.